

**MENYINGKAP MITOS MAKNA VISUAL  
DARI GAMBAR-GAMBAR KARTU TAROT:  
KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI  
VISUAL PADA RIDER TAROT**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Amal Bayu Ramdhana**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**MENYINGKAP MITOS MAKNA VISUAL  
DARI GAMBAR-GAMBAR KARTU TAROT:  
KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI  
VISUAL PADA RIDER TAROT**



**SKRIPSI**

Amal Bayu Ramdhana  
NIM 0111201023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2008

Tugas Akhir Skripsi berjudul:

**Menyingkap Mitos Makna Visual dari Gambar-gambar Kartu Tarot: Kajian Semiotika Komunikasi Visual pada Rider Tarot** diajukan oleh Amal Bayu Ramdhana, NIM: 0111201023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal Agustus 2008 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Anggota/Pembimbing I



Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.  
NIP. 131996634

Anggota/Pembimbing II



Dra. Th. Suwarni  
NIP. 130521294

Anggota/Cognate



Drs. Arief A. Suwasono, M.Sn  
NIP. 132061187

Anggota/Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



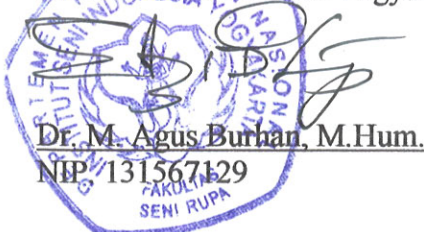
Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP. 131773135

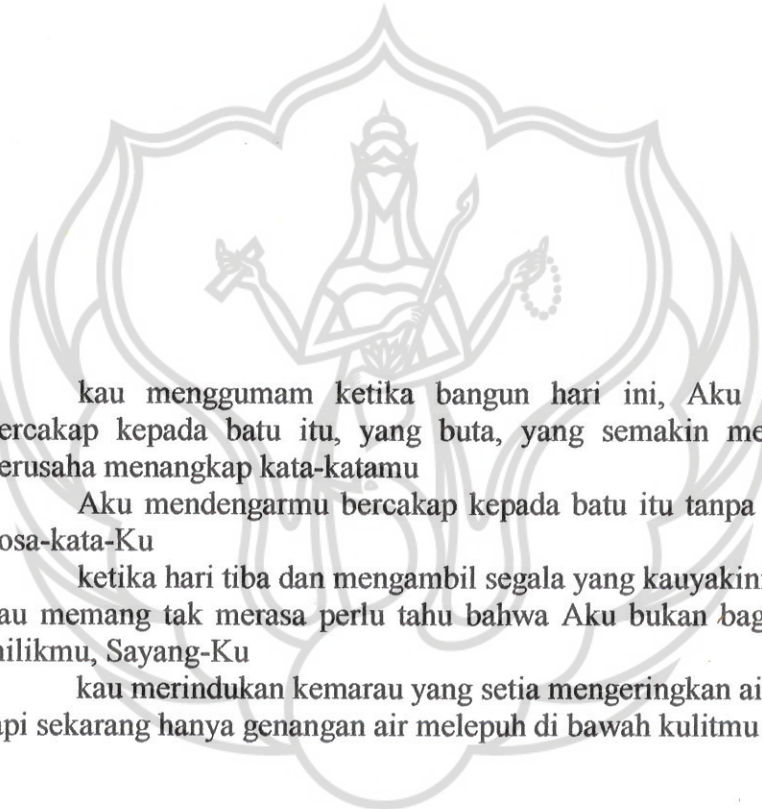
Anggota/Ketua Jurusan Desain



Drs. Ant. Hendro Purwoko, M.Sn.  
NIP. 131284654

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,





kau menggumam ketika bangun hari ini, Aku mendengarmu  
bercakap kepada batu itu, yang buta, yang semakin mengeras ketika  
berusaha menangkap kata-katamu

Aku mendengarmu bercakap kepada batu itu tanpa menggunakan  
kosa-kata-Ku

ketika hari tiba dan mengambil segala yang kauyakini milikmu  
kau memang tak merasa perlu tahu bahwa Aku bukan bagianmu, bukan  
milikmu, Sayang-Ku

kau merindukan kemarau yang setia mengeringkan air matamu  
tapi sekarang hanya genangan air melepuh di bawah kulitmu

Sapardi Djoko Damono, "Surah Penghujan", ayat 3



## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang terutama kepada Allah SWT atau YHVH Sang Pencemburu atau "Bapa" di Surga atau Tuan Anak-anak Abraham ataupun Tuan Segala Makhluk, yang atas perkenan dan rahmatNya maka terselesaikanlah Tugas Akhir Skripsi ini dalam waktu yang lumayan singkat. Lalu terima kasih kepada para nabi dan rasul (Adam, Noah, Abraham, Zarathustra, Musa, Joshua, Deuterosaiah, Yohanes, Yesus, Ismail, sampai Muhammad), serta Sang Buddha yang menyebarkan risalahnya untuk mengajari bagaimana caranya menatap dan menjalani fitrah hidup sesuai kodrat alam semesta yang sistematis.

Terima kasih kepada Bapak dan Ibu serta adik-adikku di rumah, yang tetap sabar dan terus mendukung untuk menyempurnakan studiku. Kepada sahabat-sahabat yang ramah dan sahabat-sahabat di masa genting yang kurang nempedulikan ke-aku-an nama.

Terima kasih — yang harus dituliskan — kepada orang-orang yang telah berjasa dan banyak membantu, serta memfasilitasi segala sesuatu, sehingga Tugas Akhir Skripsi ini terselesaikan:

1. Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., Pembimbing I dalam Tugas Akhir Skripsi ini (dalam bentangan sayap lebarnya tampak susunan bulu indah)
2. Dra. Th. Suwarni, Pembimbing II dalam Tugas Akhir Skripsi ini (dari huruf ke kata, kata ke kalimat, kalimat ke wacana; ia harus bisa dieja, maka bahasa jadi punya makna)
3. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn, sebagai Cognate dalam pengujian

4. Drs. Lasiman, M.Sn., Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Wali
5. Seluruh staf pengajar di Prodi Desain Komunikasi Visual
6. Drs. Ant. Hendro Purwoko, M.Sn., Ketua Jurusan Desain
7. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa
8. Rektor ISI Yogyakarta beserta penggiat akademiknya
9. "Si Lengang" Sapardi Djoko Damono atas karya-karya dahsyatnya
10. Rekan-rekan sekhawatiran dan sepersiasatan: Agus Riyadi, Kristiawan, Ganjar Priasmoro, Irwan, Nanang Firdaus, Deni Sigit, Dean, Fedo, Markus "Climacus", Anton Iponk, Kristides Yudoko, Bagus "Grotesk" Anggoro (selembar daun palem dan sepenggal bulan, kapan lagi, kawan?), Mas Suwarto dan isteri, Prastowo "Bersepatu Sehari" (sahabat-sahabat lama dengan semangat membara) dan rekan-rekan Raptor 2001 lainnya (selesai sudah, mau apa lagi?)
11. Kawan-kawan lain di dalam kampus dan di luar kampus yang tak bisa disebutkan namanya satu persatu (ya, biar nanti kita bertemu saja)
12. Indah, Arnellis, Agnes (yang karenanya setiap hening menjadi denting)

Akhirnya, terima kasih kepada semuanya saja, yang telah datang-hilang, dan telah mengiringi langkah penempuhan studiku sehingga — atas dorongan, pengaruh, dan sumbangsuhnya — terselesaikankah Tugas Akhir Skripsi ini. Alhamdulillah, Hallelujah. Salam, shalom, shlama, slamet.

## PENGANTAR

Sebagai pembuka, harus diungkapkan bahwa naskah ini merupakan karya akhir — sebagai syarat kelulusan untuk label sarjana yang sah — yang diwujudkan setelah menempuh bagian-bagian pengajaran dan keilmuan yang telah diberikan oleh para staf pengajar, rekan-rekan, maupun interaksi penulis terhadap lingkungan yang telah menghamparkan begitu saja wacana-wacana ataupun literatur-literatur yang mengaplikasikan dan merespon desain komunikasi visual dengan segala bentuknya. Jika kemudian, setelah membaca naskah ini, lahir ungkapan-ungkapan yang menyatakan kata-kata seperti "Ya, ini memang sesuai", "Demikianlah", "Kalau memang begitu lantas apa yang dapat dijadikan nilai?", ataupun kata-kata semacam "Kok bisa?", maka, seperti pameo ilmiah, ini harus dijunjung sebagai keterbukaan yang harus terus menerus dicari alur logis dan penalarannya dan nilai obyektifitasnya.

Kartu tarot, sebagai bagian dari wujud karya desain komunikasi visual, pada kenyataannya telah membuktikan aspek fungsinya, benar-benar dipakai dalam pengertian harfiah) oleh kebanyakan masyarakat kota di negeri kita, yang oleh karenanya, penggambaran-penggambaran berupa ikon, indeks, ataupun simbol yang dijemakan sebagai sebetuk gambar maupun ilustrasi menjadi begitu berpengaruh untuk diyakini sebagai sugesti yang nilainya dapat melegakan, menyenangkan, ataupun menakut-nakuti. Dan dengan demikian, visualisasi, gambar, ataupun ilustrasi telah menjadi dan berhasil sebagai *guide* kehidupan seseorang.



Lalu dengan semangat populer, semangat konsumtif, dan semangat ”ikut-kutan biar *nggak* ketinggalan”, keampuhan dan kejituan *guide* (ilustrasi) tarot amai ”dikunjungi”. Ada sebagian orang yang menyimak dengan seksama lustrasinya, namun ada juga yang, karena kurang paham, hanya menelan teks tafsir) mentah-mentah yang dilontarkan peramalnya.

Berbicara teks (visualisasi adalah teks), adalah berbicara dari mana ihwal eks itu berasal; dari mana idiom-idom itu, sebagai daya ungkap, diadopsi. Karena itu pembicaraan teks sangat mungkin menjadi luas, termasuk perlunya mengikutsertakan pembahasan sejarah. Adapun, ketika teks telah berubah menjadi konteks, maka ia harus dapat dimengerti sebagai hal-hal yang terefleksikan. Dan teks-teks yang diambil dan dipelajari dalam naskah ini — 6 sampel dari 78 jumlah kartu tarot, yang sebenarnya kurang sempurna dan belum bisa sepenuhnya disebut sebagai ”wacana seksama” tentang tarot; namun cukuplah untuk standar penelitian ilmiah — adalah sebuah usaha untuk membentuk dan mengarahkan kesadaran kepada konteks, yang fenomena-fenomenanya (berkaitan dengan pola budaya alam memandang tarot dan aplikasinya) dapat dirasakan dengan kehidupan dan kebudayaan yang aktual saat ini.

Dalam naskah ini kartu tarot yang dipakai sebagai obyek penelitian adalah kartu-kartu tarot yang diciptakan oleh Arthur E. Waite dan Pamela Coleman Smith yang disebut *Rider Tarot*. Alasan sederhana yang dapat dikemukakan adalah bahwa penggambaran ikon, indeks, ataupun simbol yang termuat dalam sepaket tarot ini dirasa banyak menyimpan dan mewakili teks-teks yang diambil dari sejarah, dan karakter figur yang diwakilinya dirasa cukup kental dengan



mitos, ataupun elemen-elemen (atribut) yang melengkapi figur — seperti ekspresional gerak, pewarnaan, teknik penggambaran, maupun hal-hal yang berkaitan dengan karakter yang mendekatkan kita kepada orisinalitas bentuk tarot tersebut (*Rider Tarot*) yang bersumber dari tarot-tarot yang dibuat pada kurang lebih abad 15 — yang dengan itu tafsiran-tafsiran bisa dirasa relevan.

Walaupun dalam perkembangannya yang paling mutakhir kartu-kartu tarot banyak diciptakan — yang juga populer dengan bergaya kartun, *manga*, fabel, ataupun yang bergaya *porn* sekalipun — namun *Rider Tarot* (kebanyakan) dianggap sebagai *guide* yang paling populer dan banyak ”dikonsumsi”, yang sering diyakini relevan memberikan kontribusi untuk ”menyamankan” dan ”mengeluahkan” kehidupan.

Dalam naskah ini, apakah nantinya pemaknaan nilai-nilai dapat menjadi hal-hal yang bersifat reflektif, ataupun — barangkali — adanya ulasan-ulasan yang justru merekonstruksi nilai-nilai tertentu, maka dengan jujur, penulis hanya dapat menyatakan bahwa: ”Ini, kurang lebih, hanyalah ikhtiar untuk memetakan diri agar bisa berdiri lebih bijak di dunia yang penuh serbuan gambar yang semakin mem-*barbar*.”

## ABSTRAK

Rider Tarot, sebagai objek yang akan dikupas melalui pendekatan semiotika ini, pada dasarnya dianggap sebagai bagian karya desain komunikasi visual (desain grafis). Demikianlah, bahwa ia memiliki struktur elemen-elemen yang nampak (visual) seperti ilustrasi, tipografi, komposisi, warna dan, layout. Dalam sudut pandang semiotika (terutama mengikuti Roland Barthes) keseluruhan elemen tersebut merupakan 'penanda'. Maka 'penanda' merujuk kepada bentuk fisik (struktur elemen-elemen visual dari Rider Tarot).

Adapun gagasan, konsep ide, ataupun pemikiran yang bersarang di kepala kita ketika menatap 'penanda' tersebut adalah apa yang disebut 'petanda'. Petanda adalah nilai ataupun penilaian yang dilekatkan terhadap 'penanda' tersebut. Maka 'petanda' berurusan dengan makna.

Ketika makna-makna yang telah dicapai tersebut kemudian dimengerti sebagai sebuah nilai yang dipercaya dan disepakati (dengan alasan tertentu ataupun diterima begitu saja), maka makna dapat menjadi mitos. Dan mitos yang berkaitan dengan nilai tersebut, sebagaimana dijelaskan Roland Barthes, adalah suatu sistem komunikasi. Bahwa mitos adalah suatu pesan, yang karenanya mitos adalah peralihan: dari eksistensi yang tertutup dan diam (objek fisik) menjadi keadaan lisan, yang terbuka untuk digunakan masyarakat.<sup>1</sup> Inilah yang kemudian disebut Barthes sebagai tipe wicara; tuturan yang seakan-akan dimuati nilai tertentu, yang kerap terjadi di masyarakat.

Dalam naskah ini, Bab I adalah penulisan langkah-langkah prosedural akademis yang terkait untuk keberhasilan penelitian. Bab II menguraikan berbagai literatur teoritis, dari tarot, desain komunikasi visual, mitos, sampai, semiotika. Bab III diisi dengan metode penelitian, dan teori (beberapa alat bantu) untuk mengoperasikan semiotika dalam penelitian: intertektualitas dan hermeneutika. Bab IV merupakan analisis- analisis objek, dan beberapa konsep pemikiran yang dikutip agar analisis mempunyai kaitan-kaitan untuk mencapai keutuhan tematis. Bab V adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Kata kunci: mitos, makna, semiotika, kode-kode, dan gambar-gambar kartu tarot.

---

<sup>1</sup> Roland Barthes, *Membedah Mitos-mitos Budaya Massa; Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*, 2007, terj. Ikramullah Mahyuddin, Jalasutra, Yogyakarta dan Bandung, 2007, hal. 295.

## DAFTAR ISI

<b>BAB</b>	<b>HALAMAN</b>
Halaman Judul	
Halaman Pengesahan.....	i
Kata-kata Kutipan.....	ii
Ucapan Terima Kasih.....	iii
Pengantar.....	v
Abstrak.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xix
Daftar Diagram.....	xxi
Daftar Tabel.....	xxii
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Metode Penelitian.....	9



BAB II. LANDASAN TEORI.....	12
A. Pengetahuan tentang Kartu Tarot.....	12
1. Asal-usul dan Pengertian Kartu Tarot.....	12
2. Beberapa Versi Sejarah Mengenai Kartu Tarot.....	14
3. Beberapa Macam Kartu Tarot dan Penggunaannya.....	18
a. Variasi paket Tarot.....	19
b. Struktur dan Jenis tebaran (Susunan) Kartu Tarot.....	20
c. Implementasi dan Proses Pembacaan Kartu Tarot pada Umumnya.....	23
1) Pembacaan Kartu Tarot.....	24
2) Persiapan Inisial Nama.....	25
3) Menetapkan Kerangka Pertanyaan.....	26
4) Menyeleksi Paket.....	26
5) Memilih Tebaran/ Bentangan.....	27
6) Memilih Penanda.....	29
7) Memilih Kartu-kartu.....	30
d. Jenis-jenis Tebaran dan Makna yang Sering Diasumsikannya	
.....	30
1) Tebaran Satu Kartu.....	31
2) Tebaran Tiga Kartu.....	31
3) Tebaran Empat Kartu.....	31
4) Tebaran Bulan Sabit.....	32



5) Tebaran “U” ( <i>Horseshoe</i> ).....	33
6) Tebaran <i>Celtic Cross</i> .....	34
e. Makna-makna dari Kelompok Kartu Arcana Mayor dan Kelompok Kartu Arcana Minor.....	36
1) Arcana Mayor.....	36
2) Arcana Minor.....	43
<i>Wands</i> ‘Tongkat Ajaib’ .....	43
<i>Cups</i> ‘Piala’ .....	49
<i>Swords</i> ‘Pedang’.....	54
<i>Pentacles</i> ‘Koin’ .....	59
4. Beberapa Konsep yang Mendasari Kartu Tarot.....	64
a. Dasar Konsep Secara Psikologis.....	64
b. Dasar Konsep Kabbalah.....	67
B. Mitos dan Mitologi.....	73
C. Dasar dan Pengertian Semiotika.....	75
1. Tanda ( <i>Sign</i> ).....	77
2. Tipologi Tanda.....	77
D. Mitos dan Semiotika.....	79
E. Semiotika dan Desain Komunikasi Visual.....	80
F. Desain Komunikasi Visual.....	81
1. Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	81
a. Desain Grafis.....	83
b. Desain Iklan.....	83

c. Desain Multimedia Interaktif.....	84
2. Kartu Tarot sebagai Bagian Karya Desain Komunikasi Visual	
.....	84
a. Gambar atau Ilustrasi.....	85
b. Huruf-huruf (Tipografi).....	85
c. Komposisi.....	86
1) Garis.....	86
2) Bentuk.....	87
3) Ruang.....	87
4) Tekstur.....	88
d. Warna.....	88
e. Layout.....	90
1) Keseimbangan Simetris.....	91
2) Keseimbangan Asimetris.....	92
3) Keseimbangan Dinamik.....	92
3. Semiotika sebagai Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual.....	94
a. Komponen Tanda.....	95
b. Aksis Tanda.....	96
c. Tingkatan Tanda.....	96
d. Relasi Antar Tanda.....	97
1) Kode Hermeneutik.....	98
2) Kode Semantik.....	98

3) Kode Simbolik.....	98
4) Kode Narasi.....	98
5) Kode Kebudayaan.....	99
<b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>100</b>
<b>A. Penelitian Kualitatif: Ilmiah, dan Semiotika.....</b>	<b>100</b>
1. Penelitian Kualitatif.....	101
2. Pendekatan Semiotika.....	102
<b>B. Mempelajari dan Meneliti Teks.....</b>	<b>104</b>
1. Hermeneutika.....	105
2. Intertekstualitas.....	106
<b>C. Populasi dan Sampel.....</b>	<b>108</b>
1. Populasi.....	108
2. Sampel.....	110
<b>D. Variabel Penelitian.....</b>	<b>112</b>
<b>E. Prosedur Penelitian.....</b>	<b>114</b>
1. Metode Pengumpulan Data.....	115
2. Metode Analisis Data.....	116
<b>BAB IV. ANALISIS DATA.....</b>	<b>118</b>
<b>A. Beberapa Konsep Pemikiran.....</b>	<b>118</b>
1. Konsep Pemikiran Estetika Renaisans.....	118
2. Gagasan Pemikiran tentang Humanisme.....	121

3. Hedonisme dan Materialisme.....	124
B. Analisis Desain Kartu-kartu Tarot.....	127
1. Kartu Arcana Mayor <i>The Devil</i> .....	127
a. <i>The Devil</i> ‘Setan’ .....	127
1) Ilustrasi.....	128
2) Huruf (Tipografi).....	129
3) Komposisi.....	130
4) Warna.....	131
5) Layout.....	131
b. Analisis Semiotika.....	132
1) Kode semantik.....	132
2) Kode hermeneutik.....	136
3) Kode narasi.....	136
4) Kode simbolik.....	138
5) Kode kultural (kebudayaan).....	141
2. Kartu Arcana Mayor <i>Judgement</i> .....	145
a. <i>Judgement</i> ‘Pengadilan’.....	145
1) Ilustrasi.....	146
2) Huruf (Tipografi).....	149
3) Komposisi.....	150
4) Warna.....	151
5) Layout.....	151
b. Analisis Semiotika.....	152

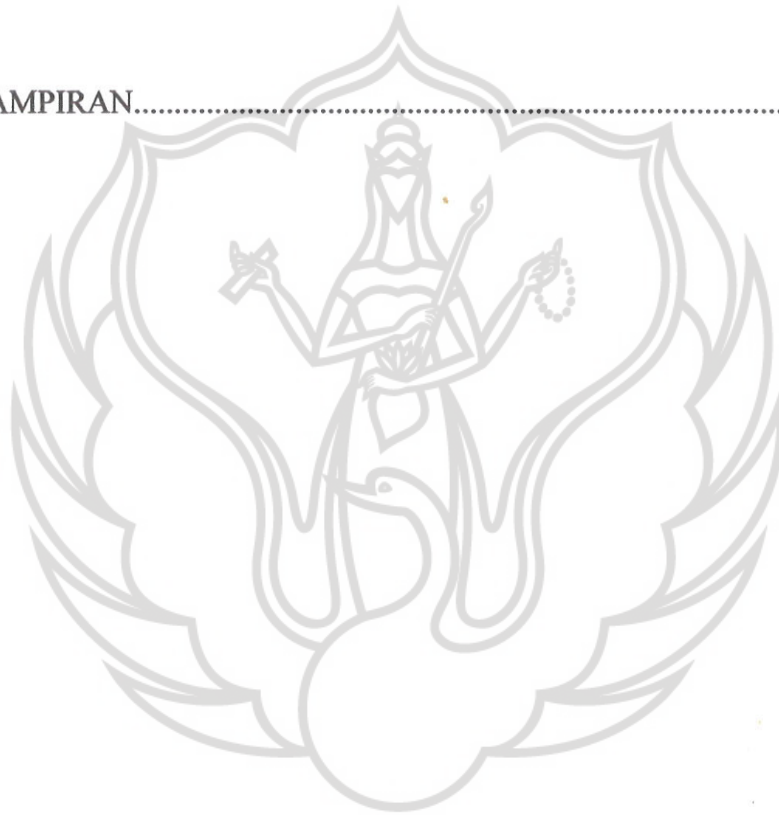


1) Kode semantik.....	152
2) Kode hermeneutik.....	158
3) Kode narasi.....	158
4) Kode simbolik.....	159
5) Kode kultural (kebudayaan).....	162
3. Kartu Arcana Mayor <i>The Hierophant</i> .....	165
a. <i>The Hierophant</i> ‘Ahli Agama’.....	165
1) Ilustrasi.....	165
2) Huruf (Tipografi).....	167
3) Komposisi.....	168
4) Warna.....	168
5) Layout.....	169
b. Analisis Semiotika.....	169
1) Kode semantik.....	170
2) Kode hermeneutik.....	175
3) Kode narasi.....	176
4) Kode simbolik.....	176
5) Kode kultural (kebudayaan).....	179
4. Kartu Arcana Minor <i>Ace of Wands</i> .....	182
a. <i>Ace of Wands</i> .....	182
1) Ilustrasi.....	182
2) Huruf (Tipografi).....	183
3) Komposisi.....	184

4) Warna.....	185
5) Layout.....	186
b. Analisis Semiotika.....	186
1) Kode semantik.....	186
2) Kode hermeneutik.....	189
3) Kode narasi.....	190
4) Kode simbolik.....	190
5) Kode kultural (kebudayaan).....	193
5. Kartu Arcana Minor <i>Cups V</i> .....	196
a. <i>Cups V</i> .....	196
1) Ilustrasi.....	196
2) Huruf (Tipografi).....	198
3) Komposisi.....	198
4) Warna.....	199
5) Layout.....	200
b. Analisis Semiotika.....	200
1) Kode semantik.....	201
2) Kode hermeneutik.....	203
3) Kode narasi.....	203
4) Kode simbolik.....	204
5) Kode kultural (kebudayaan).....	206
6. Kartu Arcana Minor <i>Swords II</i> .....	210
a. <i>Swords II</i> .....	210

1) Ilustrasi.....	210
2) Huruf (Tipografi).....	212
3) Komposisi.....	212
4) Warna.....	213
5) Layout.....	213
<b>b. Analisis Semiotika.....</b>	<b>214</b>
1) Kode semantik.....	214
2) Kode hermeneutik.....	217
3) Kode narasi.....	217
4) Kode simbolik.....	218
5) Kode kultural (kebudayaan).....	220
<b>C. Tinjauan dalam Tabel Analisis Sampel.....</b>	<b>223</b>
1. Tabel Analisis Kartu Arcana Mayor <i>The Devil</i> (Ukuran Kartu: 7 cm x 12 cm).....	223
2. Tabel Analisis Kartu Arcana Mayor <i>Judgement</i> (Ukuran Kartu: 7 cm x 12 cm).....	225
3. Tabel Analisis Kartu Arcana Mayor <i>The Hierophant</i> (Ukuran Kartu: 7 cm x 12 cm).....	227
4. Tabel Analisis Kartu Arcana Minor <i>Ace of Wands</i> (Ukuran Kartu: 7 cm x 12 cm).....	229
5. Tabel Analisis Kartu Arcana Minor <i>Cups V</i> (Ukuran Kartu: 7 cm x 12 cm).....	231
6. Tabel Analisis Kartu Arcana Minor <i>Swords II</i>	

(Ukuran Kartu: 7 cm x 12 cm).....	233
BAB V. PENUTUP.....	235
A. Kesimpulan.....	235
B. Saran.....	240
DAFTAR PUSTAKA.....	242
LAMPIRAN.....	246





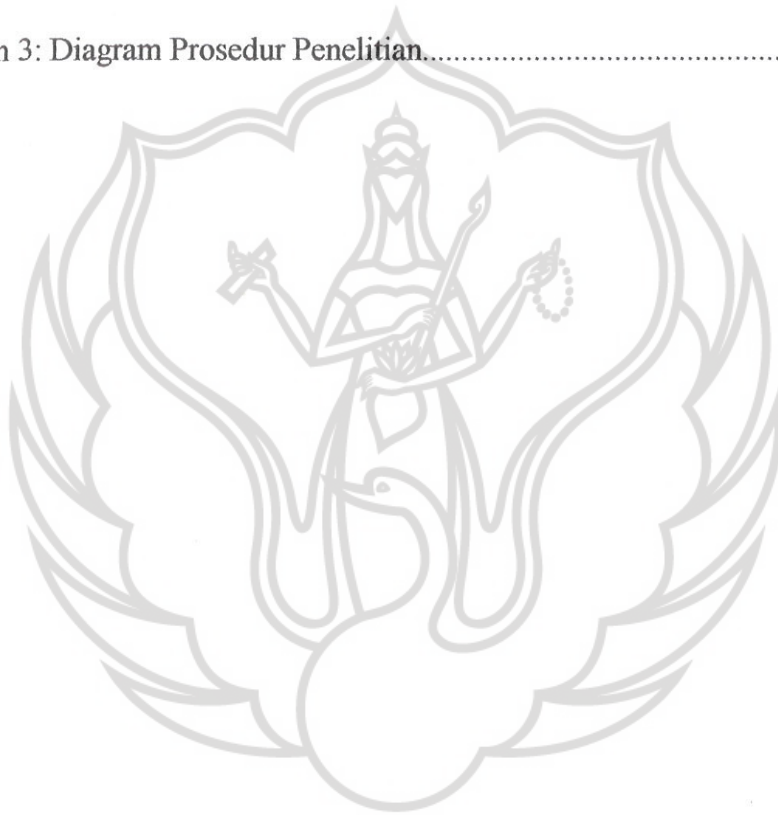
## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Contoh Kartu-kartu Tarot Arcana Mayor dan Arcana Minor dari Paket Marseilles.....	18
2. Jenis-jenis Tebaran Kartu Tarot.....	23
3. Tebaran Tiga Kartu.....	31
4. Tebaran Empat Kartu.....	32
5. Tebaran Bulan Sabit.....	33
6. Tebaran "U" atau <i>Horseshoe</i> .....	34
7. Tebaran <i>Celtic Cross</i> .....	35
8. Kartu-kartu Arcana Mayor Set <i>Rider Tarot</i> .....	42
.....	43
9. Kartu-kartu Arcana Minor ( <i>Wands</i> ) Set <i>Rider Tarot</i> .....	48
10. Kartu-kartu Arcana Minor ( <i>Cups</i> ) Set <i>Rider Tarot</i> .....	53
11. Kartu-kartu Arcana Minor ( <i>Swords</i> ) Set <i>Rider Tarot</i> .....	58

.....	59
12. Kartu-kartu Arcana Minor ( <i>Pentacles</i> ) Set <i>Rider Tarot</i> .....	63
.....	64
13. Sefirot dalam Lukisan Kabbalis.....	69
14. Contoh Desain dalam Layout: Keseimbangan Simetris.....	91
15. Contoh Desain dalam Layout: Keseimbangan Asimetris.....	92
16. Contoh Desain dalam Layout: Keseimbangan Dinamik.....	94
17. Kartu-kartu yang Dipilih sebagai <i>Convenience Sampling</i> dari Kelompok Kartu Arcana Mayor dan Arcana Minor.....	111
18. <i>The Devil</i> 'Setan'.....	127
19. <i>Judgement</i> 'Pengadilan'.....	145
20. <i>The Hierophant</i> 'Ahli Agama'.....	165
21. <i>Ace of Wands</i> .....	182
22. <i>Cups V</i> .....	196
23. <i>Swords II</i> .....	210

## DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM	HALAMAN
Diagram 1: Diagram Tanda-Penanda.....	77
Diagram 2: Diagram Variabel Penelitian.....	114
Diagram 3: Diagram Prosedur Penelitian.....	115



## DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
Tabel 1: Tabel Fungsi Jungian.....	66
Tabel 2: Tabel Trikotomi, Ikon, Indeks, dan Simbol.....	79
Tabel 3: Tabel Analisis Kartu Arcana Mayor <i>The Devil</i> .....	224
Tabel 4: Tabel Analisis Kartu Arcana Mayor <i>Judgement</i> .....	226
Tabel 5: Tabel Analisis Kartu Arcana Mayor <i>The Hierophant</i> .....	228
Tabel 6: Tabel Analisis Kartu Arcana Minor <i>Ace of Wands</i> .....	230
Tabel 7: Tabel Analisis Kartu Arcana Minor <i>Cups V</i> .....	232
Tabel 8: Tabel Analisis Kartu Arcana Minor <i>Swords II</i> .....	234



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

28. TUHAN akan menghajar engkau dengan kegilaan, kebutaan dan kehilangan akal,  
29. sehingga engkau meraba-raba pada waktu tengah hari, seperti seorang buta meraba-raba di dalam gelap;  
...  
34. Engkau akan menjadi gila karena apa yang dilihat matamu.  
(Firman Allah, Ulangan 28, Kutuk, ayat 28, 29, dan 34)<sup>1</sup>

Bagi sebagian masyarakat perkotaan keberadaan gambar telah menjadi bagian yang tidak bisa lepas dari keseharian hidup, di mana gambar-gambar selalu dapat disaksikan sejak memulai hari sampai menjelang tidur.

Begitulah gambar-gambar tersebut dibuat, dengan konsep tertentu, yang salah satu fungsinya adalah sebagai gaya mengungkapkan bahasa selain bahasa verbal atau kata-kata.

Jika kita menjadi bagian dari masyarakat perkotaan dalam kenyataan era hari ini, membanjirnya gambar-gambar yang ada di sekitar kita sebagai bagian dari citraan visual, kini memang telah menjadi sebuah tontonan yang mudah dijumpai di mana saja. Demikian gambar-gambar itu berserakan, terasa seakan-akan menuntut perhatian kita untuk memberikan porsi terbesar terhadap indera penglihatan guna meyakinkan kita.

---

<sup>1</sup> Lembaga Alkitab Indonesia, *Alkitab; Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru dalam Terjemahan Baru*, 1997, Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia, Jakarta, 1997, hal. 227.

David Chaney dalam bagian teorinya di buku *Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif*, 1996, bahkan menulis tentang besarnya daya dari citraan visual itu sebagai berikut:

...bahwa sebagaimana kehidupan perkotaan telah menjadi prasyarat yang menentukan kehidupan sehari-hari bagi budaya nasional dalam modernitas, begitu pula visualisasi telah menjadi sumber daya sentral untuk mengomunikasikan dan mengangkat makna.<sup>2</sup>

Kehidupan masyarakat perkotaan yang cenderung terjebak dalam perangkat-perangkat masalah yang kadang sulit untuk diidentifikasi muasal atau penyebabnya, telah menjadikan banyak jiwa terasing. Sehingga perangkat untuk menciptakan komunikasi yang bermakna pun jadi semakin tidak lazim. Adalah yang dikemukakan David Chaney (1996):

Kombinasi dari anonimitas yang inheren dengan kerumunan kota, bersekutu dengan perdagangan retail massal, industri-industri waktu luang dan hiburan massa, dan tersedianya informasi publik bagi mereka yang mencari panduan dalam mengasingkan ruang-ruang dari segala upaya untuk menciptakan obrolan terus-menerus citraan visual (*visual imagery*).<sup>3</sup>

Dengan gaya interaksi dan daya pesona di dalam sebuah bentuk komunikasi inilah kemudian banyak dari masyarakat perkotaan berupaya mengenal dan mewujudkan konsep dirinya. Sebuah konsep diri yang diserap dari berbagai citraan visual. Seperti apa yang ditulis oleh Yasraf Amir Piliang (1998):

Keterpesonaan, ketergiuran dan hawa nafsu yang dibangkitkan oleh kondisi ekstasi telah melanda kehidupan masyarakat konsumen di tengah-tengah kehidupan yang dikitari oleh belantara benda-benda, tanda-tanda, makna-makna semu; di tengah-tengah kehampaan hidup dan kekosongan jiwa akan makna-makna spiritual, moralitas dan kemanusiaan; di tengah-

<sup>2</sup> David Chaney, *Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif*, 1996 terj. Nuraeni, Jalasutra, Yogyakarta, 2004, hal. 170.

<sup>3</sup> Ibid.

tengah dibangunnya hidup di atas landasan gemerlapnya citraan-citraan ketimbang kedalaman substansi dan transendensi.<sup>4</sup>

Perjuangan masyarakat konsumen untuk mendapatkan keseimbangan psikis melalui hubungan sosial, tetapi menolak hubungan ini dilandasi oleh nilai-nilai moral dan spiritual telah menenggelamkan mereka ke dalam keasyikan dan kegairahan dengan diri sendiri — semacam “narsisisme”, yaitu kecenderungan memandang dunia sebagai layaknya sebuah cerminan — cerminan dari nafsu, dari kegairahan bahkan dari ketakutan-ketakutan.<sup>5</sup>

### Sekilas tentang Kartu Tarot

Tarot atau dalam bahasa Italia disebut *tarocchi*, adalah sebuah permainan yang banyak digandrungi masyarakat kota, kehadirannya yang begitu populer bisa menjadi sebuah sarana hiburan, tetapi sekaligus bisa menjadi acuan kepercayaan bahkan keyakinan dalam upayanya untuk memperoleh makna dalam rencana menapaki kehidupan di tengah ketidakmenentuan dan keasingan dalam memaknai realitas diri yang banyak diidap oleh kebanyakan masyarakat kota. Adapun tarot dengan berbagai pengertian, dapat diartikan sebagai:

Tarot adalah sekelompok kartu berjumlah 78 lembar yang umumnya digunakan untuk kepentingan spiritual atau ramalan nasib.

22 kartu disebut *Arcana Mayor* dan 56 kartu disebut *Arcana Minor*. Set Tarot yang paling populer adalah tarot *Raider-Waite-Smith* yang diciptakan oleh A.E Waite dan ilustrator Pamela Colman Smith. Dokumen sejarah mengindikasikan bahwa Tarot berasal dari Italia. Sampai saat ini, permainan kartu *Tarrochi* masih sangat populer di Eropa.<sup>6</sup>

Bagi sebagian kaum spiritualis kartu ini dipergunakan sebagai media meditasi kotemplasi dan juga sebagai media divinasi atau peramalan.

<sup>4</sup> Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat; Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*, 1998, Mizan, Bandung, 1998, hal. 41-42.

<sup>5</sup> Ibid, hal. 43-44.

<sup>6</sup> <http://www.wikipedia.org>



Kartu Tarot merupakan sebuah medium yang juga memiliki fungsi selayaknya *Peta Perjalanan Jiwa bagi para pengembara spiritual*. Kartu Tarot berisi 78 kartu yang terdiri dari 22 kartu Arkana Mayor dan 56 kartu Arkana Minor.

Kartu Arkana Mayor merupakan kartu utama yang menyimbolkan perjalanan hidup kita menuju *pencerahan*. Kartu ini dimulai dari angka 0 yang digambarkan sebagai *The Fool* dan diakhiri dengan angka 21 yang digambarkan *The World*. Sedangkan kartu Arkana Minor terbagi menjadi 4 perlambang, yakni: *Pedang, Tongkat, Koin, dan Cangkir*. Setiap perlambang terdiri dari 4 kartu kerajaan (dayang, pangeran, ratu dan raja) dan sisanya berupa kartu angka-angka yang dimulai dari 1 (kartu As) hingga 10.

Adapun 4 lambang dalam Arkana Minor tersebut menggambarkan: *Lambang Pedang* adalah kartu berunsur udara, menggambarkan ide dan pemikiran. *Lambang Tongkat* adalah kartu berunsur api, menggambarkan kreatifitas dan daya mencipta. *Lambang Koin* adalah kartu berunsur tanah, menggambarkan material dan segala sesuatu yang bersifat keduniawian. *Lambang Cangkir* adalah kartu yang berunsur air, menggambarkan emosi dan perasaan.<sup>7</sup>

Ketika seseorang menyelidiki kartu-kartu dengan simbolismenya yang kompleks, dia akan sangat keheranan mendapati bermacam arketip atau pola dasar dari mereka yang bersifat mendunia. Salah satunya dalam dunia orang Yunani atau yang ada pada orang Mesir. Dari orang-orang Indian di Amerika sampai orang-orang China.

Dalam mitologi dan asal-usul alam semesta pada semua orang, kita dapat mengikuti jejak inspirasi bersama mereka, yaitu: perikemanusiaan yang memberikan kesamaan asal-usul yang nantinya akan menentukan nasib yang sama. Oleh karena itu, dalam sejarah dongeng-dongeng manusia, juga harapan yang diam-diam dari semua orang, maka tarot diakui sebagai sebuah cara yang mengagumkan.<sup>8</sup>

Beberapa pengertian tentang kartu tarot di atas menunjukkan bahwa kartu tarot banyak mengandung perlambangan; ikon maupun simbol yang sebenarnya semua itu adalah tanda, pesan, ataupun petunjuk yang diungkapkan dan diinformasikan sebagai sebuah bentuk komunikasi (visual).

<sup>7</sup> <http://www.indotarot.com>.

<sup>8</sup> Manuela Mariani, <http://www.museodeitarocchi.net>.



Ketika kita berkomunikasi, seperti kita ketahui, kita menerjemahkan gagasan kita ke dalam bentuk lambang — verbal atau nonverbal.<sup>9</sup> Jalaludin Rakhmat mengungkapkan bahwa "...pesan nonverbal merupakan sarana sugesti yang paling tepat."

Ada situasi komunikasi yang menuntut kita untuk mengungkapkan gagasan atau emosi secara tidak langsung. Sugesti di sini dimaksudkan untuk menyarankan sesuatu kepada orang lain secara implisit (secara tersirat). Dan sugesti paling efektif disampaikan melalui pesan-pesan nonverbal.<sup>10</sup>

Dalam fenomenanya, visual ataupun gambar-gambar pada kartu tarot memang turut memberikan sugesti. Kemudian dari sugesti inilah akhirnya gagasan (dalam bentuk tanda-tanda) pada gambar-gambar di kartu tarot menjadi bermakna. Bahwa ia kemudian menjadi nilai yang berarti dalam pandangan masyarakat hedonis dan materialis; atau masyarakat yang kerap mencari peluang demi keuntungan semata barangkali benar adanya.

Namun yang perlu dipermasalahkan di sini adalah bahwa tanda-tanda visual yang terdapat dalam gambar-gambar kartu tarot tentunya tidak sekedar untuk mensugestikan kesan estetis dan ekspresional yang terdapat pada gambar semata. Maka mengenal semiotika (bisa juga disebut semiologi) sebagai bagian instrumen untuk melacaknya memang diperlukan. Adapun semiotika bisa dipahami sebagai:

---

<sup>9</sup> Drs. Jalaludin Rakhmat, M.Sc., *Psikologi Komunikasi*, 2001, Edisi Revisi, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001, hal. 281.

<sup>10</sup> Ibid, hal. 289.

1. Semiotika, sebagaimana dijelaskan oleh de Saussure, adalah ilmu tentang tanda, khususnya yang berkaitan dengan pembacaan tanda di dalam masyarakat.<sup>11</sup>
2. Jika kita mengikuti Charles S. Peirce (1986:4), maka semiotika tidak lain daripada sebuah nama lain bagi logika, yakni “doktrin formal tentang tanda-tanda” (*the formal doctrine of signs*)<sup>12</sup>
3. Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani *semeion*, tanda. Semiotika menjadi ilmu kunci dalam berbagai bidang kajian, seperti studi kebudayaan, studi sosial, studi media, film, *fashion*, seni dan barang konsumen. Penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan ini dimungkinkan karena ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Dengan perkataan lain, bahasa dijadikan model dalam berbagai wacana sosial. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda-tanda.<sup>13</sup>

## B. BATASAN MASALAH

Mencermati hubungan yang terjadi antara serbuan gambar-gambar dalam setiap sisi kehidupan masyarakat perkotaan dan terdapatnya makna dari gambar-gambar tersebut — yang sebagian besar terlanjur diyakini sebagai nilai yang begitu berarti untuk menampung dan mengakomodasi pandangan hedonis dan materialis — maka, mencoba menyingkap mitos makna visual dalam gambar-gambar kartu tarot ini menjadi salah satu upaya untuk

<sup>11</sup> Yasraf Amir Piliang, *Semiotika dan Enigma The Name of The Rose*; esai pada buku *The Name of The Rose* karangan Umberto Eco, terj. Tim Penerjemah Jalasutra (Ani Suparyati dan Sobar Hartini), Jalasutra, Yogyakarta, 2004, hal. xxi.

<sup>12</sup> Kris Budiman, *Semiotika Visual, 2004*, Buku Baik, Yogyakarta, 2004, hal. 3.

<sup>13</sup> Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat; Posmodernisme*, op. cit., hal. 261-262.

menyuguhkan kembali makna-makna tersebut dengan penalaran tertentu yang dianggap relevan.

Karena dalam sebagian kehidupan masyarakat perkotaan permainan tarot cenderung dianggap sebagai ikhtiar untuk mencapai keyakinan yang kerap sejalan dengan pandangan hidup hedonis dan materialis, dan juga adanya kepercayaan ataupun keyakinan terhadap makna-makna tertentu yang terlanjur dipahami dan disuguhkan dari gambar-gambar pada kartu tarot — yang kadang diterima begitu saja tanpa menelusuri gagasan dasar dari setiap elemen yang dirangkai dalam kesatuan sebuah gambar — maka inilah yang kemudian dianggap sebagai munculnya permasalahan. Dan pembatasan permasalahan ini terutama dibatasi dengan hal-hal searah yang menyangkut tentang mitos, sedikit pendalaman representasi nilai yang ada pada waktu lampau, dan dipakainya ikon ataupun simbol-simbol tertentu pada kartu tarot tersebut.

### **C. RUMUSAN MASALAH**

Elemen-elemen gambar dalam sebuah rangkaian pada kartu tarot, baik itu berupa ikon, indeks, ataupun simbol, sangat memungkinkan maksud untuk menyampaikan gagasan-gagasan tertentu ataupun terselubung. Maka menelusuri dan melacak unsur kesejarahan dan apa hubungannya dengan konsep mitos, atau bahkan dengan sedikit menyentuh ideologi tertentu, materialisme atau hedonisme misalnya — yang kerap dianggap bersumber



dari ajaran Kabbalah (diyakini sebagai pengetahuan metafisik dan mistisisme Yahudi) — menjadi fokus pada penelitian ini.

Maka rumusannya adalah: bagaimana menyingkap mitos dan pemaknaan yang ada dalam gambar-gambar kartu tarot tersebut melalui sebuah pendekatan analisis (semiotika)?

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna-makna tertentu, terutama kaitannya dengan mitos, yang terdapat pada elemen atau bagian-bagian dari rangkaian gambar pada kartu tarot (*Rider Tarot*) baik itu berupa indeks, ikon, maupun simbol secara umum ataupun secara khusus dalam gambar kartu tarot, yang memiliki kemungkinan konsep untuk mengakomodasi dan menampung pandangan hidup hedonis dan materialis yang kerap sejalan dengan acuan pandangan hidup masyarakat perkotaan dalam memandang kartu tarot untuk ikhtiar keyakinannya.

#### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Secara teoritis bagi penggiat akademis — baik di lingkungan pengajar maupun di lingkungan mahasiswa — manfaat penelitian secara garis besar adalah sebagai tambahan pengetahuan terhadap wacana desain komunikasi visual melalui kajian budaya dan semiotik dari ikon ataupun simbol yang terdapat pada kartu tarot. Bagi masyarakat barangkali penelitian ini akan



berguna sebagai khasanah pengetahuan dalam memahami seluk-beluk wacana dan wawasan yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.

Adapun secara praktis, semoga penelitian ini akan berguna sebagai masukan dan wawasan bagi desainer komunikasi visual dalam membuat bahasa gambar dan memilih ikon ataupun simbol yang efektif tetapi juga memiliki nilai-nilai sosial yang bisa dipertanggungjawabkan. Bagi masyarakat umum barangkali penelitian ini akan berguna sebagai acuan dalam mengambil sikap dan tindakan setelah mempersepsi karya visual. Dan bagi praktisi kartu tarot, barangkali penelitian ini akan berguna sebagai bahan untuk merumuskan sugesti psikologis yang lebih luas, terarah, dan bijaksana.

## F. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif interpretatif dengan pendekatan analisis sejarah, budaya dan semiotika terhadap indeks, ikon, ataupun simbol dari gambar kartu tarot.

### 1. Populasi dan Sampel.

Yang dimaksud populasi dalam penelitian menurut Dr. Siswojo, seperti ditulis Drs. Mardalis dalam buku *Metode Penelitian* (2004), adalah: "sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria yang ditentukan peneliti."<sup>14</sup> Sedangkan yang dimaksud sampel berarti contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi obyek penelitian.

---

<sup>14</sup> Dr. Siswojo Hardjodipuro, *Metode Penelitian Sosial*, Jilid I, Bahan Kuliah Pasca Sarjana, IKIP Jakarta, hal. 17, dikutip oleh Drs. Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hal. 54.

Tujuan penentuan sampel ialah untuk memperoleh keterangan mengenai obyek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi. Tujuan lain dari penentuan sampel ialah untuk mengemukakan dengan tepat sifat-sifat umum dari populasi dan untuk menarik generalisasi dari hasil penyelidikan.<sup>15</sup>

## 2. Metode Pengumpulan Data.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui instrumen sebagai berikut :

- a) Kajian Teoritis mengenai ikon, budaya populer, semiotika, serta teori-teori pendukung melalui pustaka, jurnal, majalah, internet dan sumber pustaka lain yang dianggap sesuai.
- b) Observasi langsung, yaitu dengan mengamati secara langsung penggunaan dan pemaknaan ikon ataupun simbol-simbol pada kartu tarot yang berlangsung dan diyakini di masyarakat; dan mengamati dan menyimak langsung kartu-kartu *Rider Tarot*.

## 3. Metode Analisis Data.

Dalam penelitian ini, data akan dianalisa dengan pendekatan analisis budaya dan semiotika terhadap ikon ataupun simbol-simbol pada kartu tarot yang didalamnya memuat tanda-tanda yang dapat dimaknai melalui sedikit penalaran sejarah, konstruksi budaya, dan

---

<sup>15</sup> Mardalis, op. cit., hal. 56.

psikoanalisis jika ada. Kemudian dicari keterkaitan dengan data lain sesuai dengan rumusan penelitian.

Dengan pendekatan semiotika ini, analisis data sedikit banyak akan menyinggung aspek peran hermeneutika. Hermeneutika di sini dipandang sebagai alat bantu yang digunakan untuk memungkinkan tersingkapnya makna-makna simbolik tertentu, maupun ungkapan-ungkapan yang bersifat enigmatik (teka-teki).

